



BIENVENUE À BEN'ZHUN

Ben'zhun est une petite cité côtière sise sur les rivages nord de Shurima. A vrai dire, Ben'zhun ne fait plus partie de Shurima, empire du désert jadis puissant et aujourd'hui en ruines et décadent. La ville est devenue un avant-poste de Noxus, la grande nation du nord, d'au-delà de la mer, dont les vues expansionnistes ont poussé ses armées jusqu'aux portes de ce lointain désert.

Pour la majeure partie de la population, ce changement de régime ne signifie pas grand chose ; ils doivent toujours plier le genou devant un roi ou un empereur qu'ils n'ont jamais vu et doivent toujours payer des taxes. Les garnisons de Noxus ont remplacé les soldats de Shurima. Le port est fréquenté par un peu plus de navires aux voiles rouges frappées de la double hache noxienne, mais pour le reste, rien n'a changé.

Ben'zhun reste la plaque tournante de nombreux trafics et échanges entre le sud désertique et les lointaines contrées du nord.

C'est aussi une porte d'entrée pour de nombreux aventuriers avides de richesses, attirés là par les légendes sur les ruines de Shurima où dorment encore des trésors gardés par des djinns.

Parmi ceux.celles qui tentent leur chance dans ces contrées lointaines et mystérieuses, les PJ.

Vous vous êtes embarqués à bord du premier navire en partance pour Shurima, la tête farcie de contes et les yeux pétillants des promesses d'aventures épiques et de richesses faciles.

Mais au fait, qui sont nos aventuriers et qu'est-ce qui les a poussé à s'embarquer pour Shurima ? Laissez chaque joueur.euse présenter son alter ego et les raisons qui l'ont poussé à monter à bord du bateau.

Libre à eux de raconter leur propre histoire, vraie ou fausse d'ailleurs.

LES CONSEILS DU CAPITAINE

Le navire sur lequel les PJ ont voyagé, un chebec de taille moyenne, se nomme le Vagabond ; son capitaine, une certaine Mahéra, a mis en garde les PJ contre les ruses des marchands de Ben'zhun, souvent trafiquants, parfois escrocs. Elle n'a pas non plus caché sa haine des soldats de Noxus, hautains et méprisants envers ses compatriotes. Pourtant, elle reste lucide face à l'avenir incertain de son pays et de son peuple : pour elle, Shurima est un empire mort et son peuple les ombres bien pâles d'un passé révolu, des survivants sur la carcasse rongée jusqu'à l'os d'une nation disparue.

On raconte que l'empereur Azir serait toujours vivant, quelque part dans le désert mais Mahéra n'accorde que peu de crédit à ces contes. De petits groupes, des adeptes de l'ancienne religion, œuvreraient en secret pour le retour du souverain déchu. Ceux-là sont encore plus néfastes que les Noxiens, de dangereux rêveurs qui vivent d'illusions, selon elle.

POURQUOI JOUER DANS RUNETERRA

Après avoir visionné l'actual play de FibreTigre pour Legends of Runeterra, j'ai eu envie moi aussi de proposer des aventures dans cet univers, nouveau pour moi mais apparemment très riche.

Je suis allé me balader sur le site du jeu vidéo et j'y ai découvert un univers plein de magie, de royaumes et d'empires en guerre, de cités mécaniques peuplées d'automates et de contrées mystérieuses à explorer, bref le lieu rêvé pour vivre des aventures.

Les visuels disponibles sur le site de l'éditeur ont terminé de me convaincre d'écrire des choses dans cet univers.

LA CHUTE DE SHURIMA

L'Ascension ratée de son dernier empereur, Azir, précipita la déchéance et la chute de l'empire millénaire de Shurima. Aujourd'hui, sa population devenue nomade survit dans le désert, certains défendant des postes avancés autour de quelques oasis, d'autres pillant les vestiges de leur propre nation et revendant leur butin dans les marchés des villes côtières du nord comme Ben'zhun et Nashramae.

On raconte que les temples envahis par le sable et les catacombes oubliées renferment de fabuleux trésors, sous la garde de djinns cruels et de sortilèges étranges et mortels.

Ces légendes attirent des aventuriers venus du monde entier.

LE CULTE D'AZIR LE DÉCHU

Azir, dernier empereur de Shurima, fut à l'origine de la chute de son propre empire. Par orgueil, il s'engagea sur la chemin de l'Ascension. Trahi par son frère Xerath, il provoqua la chute du Disque Solaire, la destruction de la capitale et la mort de tous ses habitants. Ainsi le racontent les légendes.

Aujourd'hui, aux confins du désert, des croyants attendent et préparent le retour d'Azir.

Ils organisent aussi la résistance contre Noxus.

IL ÉTAIT UN PETIT NAVIRE...

La traversée vers Ben'zhun a peut-être été l'occasion de rencontres pour les PJ. Ils ne sont pas les seuls à voyager vers les lointaines contrées du sud de Runeterra. Pour en savoir plus, lancez un dé à six faces et consultez la liste ci-dessous (ou choisissez une rencontre).

1_ Tibur, marchand de Piltover espérant vendre sa cargaison d'automates porteurs aux caravaniers de Shurima ; il prétend que ces automates peuvent remplacer avantageusement les Skallashis et autres bêtes de charge. Le secret : chaque automate est équipé d'une pierre permettant de capter l'énergie du soleil, fruit de la plus haute Hextech de Piltover. Autre secret : Tibur a volé la cargaison d'automates à une des familles influentes de Piltover. Celle-ci a mis sa tête à prix et a lancé des récupérateurs à ses troussees.

2_ Un alchimiste de Zaun nommé Albert espère mettre la main sur certaines substances rares qu'on ne trouve qu'à Shurima. Il compte monter une expédition dans le désert pour retrouver les dites substances. Il pourrait proposer aux PJ un contrat afin de défendre l'expédition des pillards qui infestent le désert.

3_ Zogor est un naturaliste un peu excentrique. Il se rend à Shurima pour y étudier la faune et la flore pour le compte de l'Université Royale de Demacia. Il compte s'aventurer dans le désert mais pourrait avoir besoin d'un guide et d'une protection contre les pillards du désert.

4_ Elle se nomme Elora et dit venir de Demacia ; elle est jeune et très belle. Elle est accompagnée par un robuste guerrier Freljordien qu'elle appelle Olaf. Elle dit voyager vers Shurima pour y rejoindre un parent. Son secret : Elora s'appelle Viviane et vient effectivement de Demacia. Elle est la fille et l'unique héritière d'une riche famille de Demacia et fuit un mariage arrangé. Son futur mari, un certain Gared II, est à ses troussees. Peut-être les PJ souhaiteront protéger cette noble fugitive.

5_ Marcus est un officier Noxien. Avec ses amis soldats, il est en route pour Ben'zhun pour y prendre son poste. Il confie aux PJ qu'il compte bien mettre ces bons à rien de Shurimiens aux pas, au nom de Noxus.

6_ Jonas est un petit garçon de 6 ans qui est monté à bord par erreur. Il s'est caché dans la soute pendant plusieurs jours mais ses pleurs ont attiré l'attention des marins. Mahéra, la capitaine du bateau, vous le confie. A vous, PJ, de voir ce que vous allez faire de ce gamin encombrant mais très attachant.

La rencontre faite par les PJ à bord du Vagabond risque fort de compliquer leurs aventures une fois sur les quais de Ben'zhun, et c'est bien ça le but de ce genre de péripéties, de quoi leur mettre le pied à l'étrier en quelque sorte.

Comment ils vont gérer la rencontre et les actions qui en découleront vont très probablement conditionner leur conduite une fois débarqués à Ben'zhun.

Vont-ils aider le jeune Jonas ?

Passeront-ils l'ignoble Marcus par dessus bord, au risque de s'attirer le courroux de Noxus ?

Aideront-ils Elora à échapper à un mariage forcé ?

Peut-être suivront-ils le naturaliste Demacien ou l'alchimiste de Zaun dans une expédition hasardeuse dans les déserts de Shurima ?

A moins qu'ils ne soient tentés par l'entreprise commerciale de Tibur de Piltover ?

*Quel que soit leur choix, ça sera leur décision et leur destin.
C'est leur aventure après tout.*

VAGUES & TEMPÊTE

Vous pouvez aussi choisir de pimenter la traversée par une petite tempête au cours de laquelle les PJ pourront se distinguer en sauvant le navire du naufrage.

La mer intérieure peut se montrer capricieuse. Le ciel peut changer très vite.

Face au vent déchaîné et aux vagues de plusieurs dizaines de mètres, la navire n'est qu'une coque de noix ballottée par les flots.

Prévoyez quelques situations périlleuses et mettez le courage (et la chance) des PJ à l'épreuve.

A noter qu'on ne dit jamais « corde » sur un navire. Cela porte malheur. On parlera donc de « bout », en prononçant le « t » final.

Lancez un dé à six faces et voyez dans la liste ci-dessous ce qui arrive durant la tempête.

1_ Une violente rafale arrache les haubans de la voile principale. Plusieurs marins tentent de réparer malgré les rafales et les vagues qui balaient le navire. Si les haubans ne sont pas réparés dans les plus brefs délais, le mat principal risque de se briser.

2_ Une immense vague balaie le pont du navire, emportant plusieurs marins. Certains ont réussi à s'accrocher à un cordage, d'autres se cramponnent désespérément au bastingage.

Les PJ peuvent tenter de les secourir avant qu'une autre vague ne frappe le navire.

3_ Malgré sa force, la capitaine n'arrive pas à maintenir le cap, même en pesant de tout son poids sur le gouvernail. Elle aurait besoin d'aide pour redresser la trajectoire du navire et franchir les prochaines déferlantes.

4_ La foudre a frappé le grand mât, déchirant la voile et provoquant un début d'incendie sur un des ponts du navire. Les PJ auront fort à faire pour maîtriser les flammes attisées par les vents violents.

5_ Le navire a été rejeté près des côtes, qui est en passe de s'échouer sur les récifs.

Soudain, un craquement domine le vacarme de la tempête. De l'eau commence à envahir la cale. La coque est percée...

6_ La violence de la tempête fait bouger les bancs de sable, créant un labyrinthe dans lequel le navire doit trouver son chemin s'il ne veut pas s'échouer. Les PJ devront se répartir les postes, entre la vigie et le gouvernail, pour trouver le bon chemin.

Libre à vous d'imaginer d'autres péripéties ou dangers encourus pendant la tempête. Le but ici n'est pas de les noyer avant le début de l'aventure mais de les placer déjà dans leur rôle de héros et de fixer la relation privilégiée entre les PJ et Mahéra, la capitaine du Vagabond. Ils auront sauver le navire, son capitaine et l'équipage, ce qui créera inévitablement des liens, à exploiter ou pas.

SUR LES QUAIS DE BEN'ZHUN

Le chebec longe lentement les quais ; plusieurs marins bondissent sur les pontons, lançant des cordages, les fixant sur les épais poteaux d'amarrage tandis que le reste de l'équipage affale les voiles. Un long raclement, bois de la coque contre les pontons de pierre. Le navire s'immobilise enfin. Une passerelle est placée entre le quai et le pont du navire. La traversée est finie. Les PJ sont arrivés à bon port. Ils saluent une dernière fois la capitaine et débarquent.

Une activité fébrile règne dans le port de Ben'zhun.

Parmi les embarcations se balançant placidement dans les eaux grasses du port, des bateaux de pêche, des navires commerçants mais aussi plusieurs vaisseaux de guerre de Noxus, leur voile rouge frappée du marteau Noxien en partie repliée, toujours prêts à prendre rapidement la mer en cas d'attaque.

La présence sur les quais de patrouille de soldats portant la cape rouge de la Garde Noxienne et le drapeau de Noxus flottant sur la maison du gouverneur terminent d'affirmer à ceux et celles qui l'auraient oublié que cette partie du monde, cette portion de ce qui fut jadis l'empire de Shurima est sous la domination de Noxus.

Au-delà de ce point géopolitique, l'activité commerciale et la pêche continuent : les pêcheurs vendent directement le produit de la pêche matinale sur de larges étals abrités du soleil par de larges auvents tandis que des marchandises sont chargées et déchargées des navires.

Les tractations commerciales commencent sur les quais pour se poursuivre dans les entrepôts, les souks et les marchés.

LE MARCHÉ NOIR

« A Ben'zhun, on peut tout acheter et tout vendre », dit un dicton populaire. Et c'est en partie vrai. En marge des marchés officiels taxés par l'occupant, un marché parallèle s'est développé.

On y échange des marchandises un peu plus spécifiques, et notamment des antiquités Shurimiennes, produits du pillage des Fouilleurs, des groupes de pilliers de tombes qui opèrent dans le désert et revendent leurs trouvailles aux marchands des villes côtières. Parfois on tombe sur un objet magique rare, bradé généralement par des vendeurs qui en ignorent la vraie valeur.

QUELQUES TAVERNES DE BEN'ZHUN

Les quais de Ben'zhun regorgent de tavernes et autres gargotes où les PJ peuvent prendre un verre ou une collation. En voici une petite liste non exhaustive.

_ Le Serpent de Mer, une taverne où on sert un excellent thé et où les PJ peuvent rencontrer Amir, receleur ayant ses entrées au marché noir.

_ Le Crabe aux Pinces d'Or, gargote pleine de marins, certains pirates ou contrebandiers. Ils connaissent la côte et les criques discrètes à l'abri du regard inquisiteur de Nox. On peut faire de bonnes affaires avec eux mais c'est toujours risqué. L'un d'entre eux, Roberg, cherche des gens pour aller piller une épave à quelques lieues, sur la côte à l'ouest de la ville.

_ Le Tonneau d'Argent, taverne huppée qui sert des vins très fins mais très chers. L'endroit est fréquenté par la petite noblesse de Ben'zhun. Une des salles arrières sert de lieu de rencontre pour la résistance anti-Noxienne. La garde fera une descente alors que les PJ sont dans la taverne.

_ L'Anguille et la Mouette, une taverne où on sert les alcools les plus forts de la côte nord de Shurima ; il y a des concours de bras de fer et l'arrière-cour sert de ring pour des combats à mains nues illégaux. Les PJ peuvent participer aux différentes activités du lieu.

SUITE DES RENCONTRES SUR LE BATEAU

Selon les rencontres qu'ils auront faites à bord du bateau, les PJ voudront peut-être accéder au marché noir.

Tibur, le marchand d'automates de Piltover a un nom de contact, un certain Amir, et un endroit, la taverne du Serpent de Mer. Si les PJ n'ont pas rencontré Tibur mais qu'ils désirent quand même accéder au marché secret, libre à eux de se renseigner dans les tavernes du port ou auprès des marchands. De la même façon, on leur indiquera Amir au Serpent de Mer.

Zaun l'alchimiste pourrait lui aussi être intéressé par les trouvailles du marché noir. Les Fouilleurs ramènent souvent des fioles et des jarres contenant encore des restes de substances précieuses. Une piste à exploiter pour l'alchimiste en quête de potions anciennes.

Zogor le naturaliste, si les PJ l'ont rencontré, est très intéressé par les spécimens d'animaux et de plantes disponibles sur les étals de certains marchands. Ce sont autant de preuves de la richesse naturelle d'un désert que la plupart disent hostile à la vie.

La rencontre avec Elora, noble en fuite, et Jonas, petit garçon perdu peuvent également fortement impacter les aventures des PJ à Ben'zhun.

Elora et son garde du corps seront pourchassés par les hommes de main du futur mari évincé.

Le petit Jonas pourra être confié à un orphelinat mais il se sauvera à la première occasion pour rejoindre les PJ qu'il a pris en affection.

En ce qui concerne Marcus, l'officier Noxien hautain, tout dépendra de la manière dont les PJ auront géré leur rencontre avec lui. Ils peuvent s'en être fait un ennemi ou un allié, ou s'être tenu à l'écart, tenant la crapule à l'œil.

LA PAYSANNE BATTUE

Que les PJ aient ou non rencontré Marcus n'a que peu d'importance car, à peine débarqués, ils sont témoins d'une scène difficile : un officier Noxien (ça peut être Marcus ou un autre soldat) est en train de battre une jeune femme. La pauvre est à terre, à genoux et se protège le visage. Un panier est renversé à terre et son contenu, des oranges, se répand autour.

L'officier Noxien lève sa cravache et se prépare à corriger la paysanne. Deux autres soldats, riant, observent la scène. *Que faites-vous ?*

LE PETIT VOLEUR

Autre situation : un jeune garçon court dans la rue, en direction des PJ. Surgissant d'un souk, plusieurs gardes Noxiens le pourchassent, hurlant « Au voleur... arrête-toi au nom de Noxus ! »

Que faites-vous ?

LA CITADELLE DE BEN'ZHUN

La vieille citadelle de Ben'zhun était autrefois une place-forte de l'empire de Shurima. Depuis la chute, ce n'est plus qu'une imposante bâtisse vide peuplée par les courants d'air. Les Noxiens n'ont même pas daigné s'y installer, préférant le luxe de la maison du gouverneur.

C'est donc un endroit désert mais peut-être pas tant que ça.

Certains marchands se servent des grandes salles vides pour entreposer certaines marchandises à l'abri de Noxus et de ses taxes.

Des Fouilleurs ont établi leur campement provisoire à l'ombre des grands portiques tandis que les caves et les tunnels obscurs accueillent des cérémonies singulières et les rituels des adeptes de Nasus ou des fervents d'Azir ou de Xerath.

LA MAISON DU GOUVERNEUR

La nouvelle autorité de Noxus a établi ses quartiers dans la maison du gouverneur. C'est une luxueuse demeure ceinte par un jardin luxuriant à l'abri derrière de hauts murs. Des patrouilles régulières assurent la sécurité du gouverneur Camilius, représentant local de Noxus.

C'est un homme ambitieux qui accepte mal son poste dans cette petite ville, loin de la capitale de l'empire. Il est prêt à tout pour attirer l'attention des hautes sphères du pouvoir et mériter un poste plus prestigieux. En attendant, il passe le temps en organisant de grandes fêtes dans son palais. C'est l'occasion pour les PJ qui obtiendraient une invitation ou qui se glisseraient parmi les invités de découvrir la petite noblesse de Ben'zhun mais aussi les officiers et hauts fonctionnaires de Noxus présents dans cet avant-poste.

PLUS LOIN DANS LE DÉSERT

A partir de Ben'zhun, c'est tout le désert de Shurima qui s'ouvre aux PJ, un immense terrain d'aventures possibles. Ils peuvent organiser ou prendre part à une expédition dans les steppes désertiques et la mer de dunes où se cachent temples et cités englouties. Ils peuvent aussi se joindre à une caravane à destination des oasis ou de l'ancienne capitale de l'empire de Shurima et affronter les pillards du désert ou se mêler aux groupes de Fouilleurs en quête de quelque artefact de l'antiquité Shurimane.

L'empire de Noxus ne s'étend pas sur tout le désert du sud. La frontière est fluctuante et peu gardée, l'occasion pour les PJ de faire de la contrebande ou de se joindre à la résistance contre Noxus.

Parmi la faune particulière au désert de Shurima, il faut citer les Dormuns, véritables montagnes vivantes sur lesquels des peuples nomades vivent, parcourant les plaines désertiques de l'ouest.

Il y a aussi les surprenants Skallashis, mélange entre le dromadaire et le buffle, très hauts sur pattes et parfaitement adaptés aux longs voyages dans le désert.

Autre possible but de voyage : la cascade de Zoantha, à l'extrême ouest. Des chutes non d'eau mais de sable. On raconte que les divinités exaucent les vœux de ceux.celles qui y jettent leurs objets préférés.

QUE FAITES-VOUS ?

C'est la question traditionnelle posée aux joueur.euse.s.

Dès leur arrivée à Ben'zhun, et même avant, l'aventure commence et peut conduire les PJ dans des directions aussi surprenantes qu'inattendues.

Je n'ai pas voulu écrire une histoire de A à Z mais plutôt explorer les possibilités offertes par une cité comme Ben'zhun. Les PJ débarquent et un panel très large d'aventures possibles se déploie devant eux.

A eux, selon leur choix et les rencontres faites à bord du bateau, d'aller dans telle ou telle direction. Chaque PNJ peut être à l'origine d'une aventure. Idem pour chaque objet trouvé au marché noir ou telle rencontre faite dans une des tavernes de la cité, à moins que les PJ ne préfèrent se mêler à la noblesse locale ou à la résistance contre Noxus.

A eux de décider quelle direction prendre et de jouer pour voir ce qui va arriver.

MARCHANDISES DISPONIBLES AU MARCHÉ NOIR

Sur le marché noir de Ben'zhun, on peut trouver :

_ des jarres funéraires de l'antique Shurima ; chaque jarre renferme l'âme d'un défunt qu'il est dangereux de libérer. L'âme enfermée depuis des siècles prendra possession du premier être vivant à sa portée.

_ un cimetière sacré de l'ancienne Shurima, une arme de prestige mais aussi une arme magique. Selon qu'elle porte les runes de Nasus ou Renekton, la lame peut apporter la prescience ou la rage à celui.celle qui la manie.

_ Une tablette gravée indiquant l'emplacement d'un temple antique non loin de l'oasis de Zuretta. Ce temple est dédié à Azir le déchu. Des membres du culte recherchent aussi ce temple. La possession de la tablette par les PJ risque d'attirer leur attention.

_ Une gravure représentant un Vluxus, un volatile semblable à une autruche. Cet animal rare, presque fabuleux, vit dans les vallées du Sai Khaleek, le grand massif montagneux au sud du désert. Ramener un tel animal vivant ou même une poignée de ses plumes rendrait son possesseur riche et célèbre.

_ Des fioles antiques contenant des liquides inconnus. Parmi les potions : un poison violent qui tue en quelques minutes, une potion qui donne une force surhumaine pendant 2d6 heures, une potion de résurrection qui marche une fois sur deux, une potion qui rend le buveur léger comme une plume (il peut voler mais risque d'être emporté par le vent ; l'effet dure 1d6 heure), une potion qui rend invisible, une citronnade antique qui ne pétille plus.

_ des pièces d'or à l'effigie d'Azir et de son frère maudit Xerath. La possession de ces pièces peut ouvrir certaines portes mais aussi attirer de gros ennuis. Deux factions œuvrent dans l'ombre, l'une pour le retour d'Azir, l'autre pour restaurer le pouvoir de Xerath. Si les PJ paient avec cet argent, ils seront repérés par l'une ou l'autre des deux factions, voire les deux.

_ un tapis volant ; artefact magique par excellence, il permet de se déplacer jusqu'à 10 mètres au-dessus du sol et à la vitesse d'un cheval au galop. Piloter un tapis volant demande un peu de pratique.

_ une statuette d'Amumu, porte malheur.

_ un cristal d'énergie de Piltover : une source de chaleur et de lumière inextinguible.

_ un lame ayant soi-disant appartenu à Sibir, la vierge martiale, légende de Shurima.